PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°42- FÉVRIER 2024

Téma cette Thématique

Du lunaire au ludique

FROM THE MOON

Carnet d'auteurs, d'éditeur et d'illustrateur

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

Villainous

Rempli d'effroi

Incarnez des méchants Disney
pour accomplir vos sombres desseins !

Extension solo

Découvrez l'extension solo avec Oogie Boogie
pour vivre des aventures... machiavéliques !

Jouable uniquement en combinaison avec un autre jeu de
la gamme Villianous

Ravensburger

Sommaire du PhiliMag n°42

4 **TOP 10**
Top des ventes décembre 2023

6 **Open Ze Bouate**
C'est du Gâteau !

8 **Dossier Spécial**
From the Moon

16 **Open Ze Bouate**
Murder Box

17 **Open Ze Bouate**
Escape Puzzle

20 **Open Ze Bouate**
Spirit

21 **Jeu de Démo**
Acrylogic

22 **Open Ze Bouate**
Elawa

24 **Téma cette Thématique**
Ces jeux lunaires et ludiques

26 **Open Ze Bouate**
Humanity

28 **Open Ze Bouate**
Courtisans

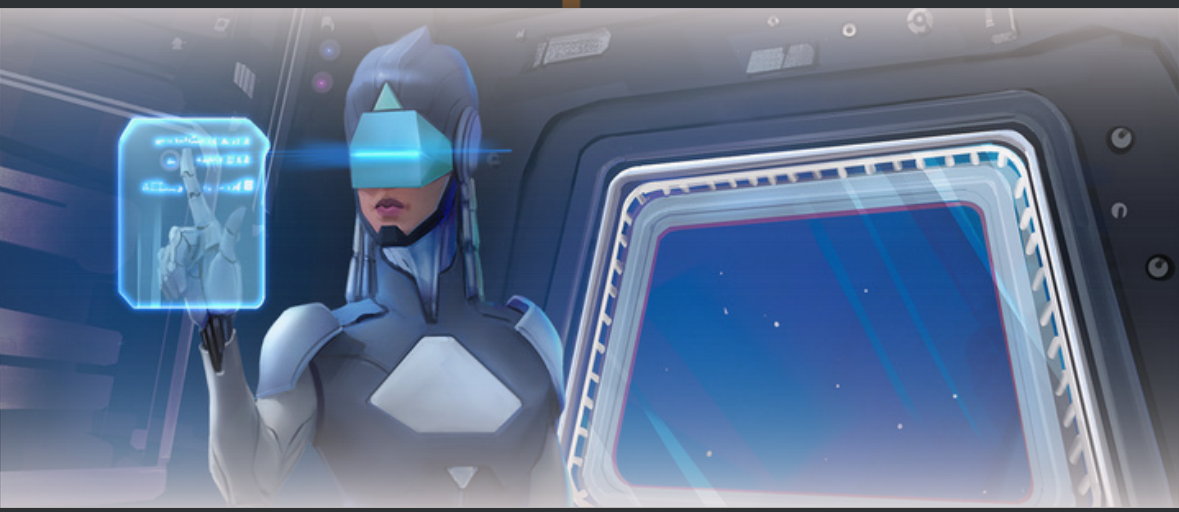
29 **Sous les projecteurs !**
Meeple Stickers

30 **Open Ze Bouate**
Yuan - L'Art de la Guerre

32 **Open Ze Bouate**
Path of Civilization

33 **Paroles de Joueurs**
Quel est LE jeu publié en 2023 qui vous semble être une évidence pour être nommé dans la sélection des As d'or 2024 ?

34 **L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



Publication / Régie pub
Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 20 000 exemplaires
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de Grammes Édition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

#1 Unlock! Supernatural Adventures

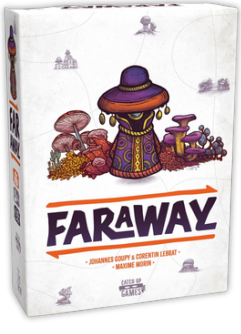
Dans Unlock! Supernatural Adventures, retrouvez-vous dans un univers de super-héros, menez l'enquête lors de la fête des morts et devenez un guerrier viking ! Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.

#2 Sky Team

Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de faire atterrir votre avion. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport propose son lot de défis.

#3 Trio

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



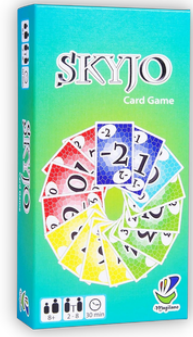
#4 Faraway

Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.

#5 Sea Salt & Paper

Sea Salt & Paper est un jeu de collection... où VOUS décidez de mettre fin à la manche. Regardez bien ce que vos adversaires posent devant eux et prennent en main pour tenter de deviner leur score, et vous pourrez même tenter le tout pour le tout en leur accordant un tour de plus, sûr de votre victoire éclatante !

#6 Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.

#7 Ark Nova : Mondes Marins

Avec cette extension pour Ark Nova, les animaux marins font leur entrée dans votre zoo ; à vous de les loger dans vos nouveaux aquariums ! Chaque carte Action se décline en quatre versions alternatives pour davantage d'asymétrie. De nouvelles cartes, marqueurs spécifiques et pions Animal viennent compléter cette extension pour un plaisir de jeu toujours renouvelé.

#8 Forêt Mixte

Créez votre forêt et faites-en le meilleur des écosystèmes ! Découvrez les miracles de la forêt dans ce jeu de cartes astucieux. Dans Forêt Mixte, 2 à 5 joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus précieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune.

#9 Dorfromantik - le jeu de société

Dans ce jeu évolutif, coopérez pour poser des tuiles hexagonales afin de créer un beau paysage et essayer d'exécuter les commandes de la population, tout en posant une piste et une rivière aussi longues que possible, mais aussi en tenant compte des drapeaux qui donnent des points dans les zones fermées.

#10 Sea Salt & Paper - Extra Salt

Sea Salt & Paper - Extra Salt est une mini-extension pour le jeu Sea Salt & Paper qui ajoute 5 nouveaux types de cartes : la méduse, le homard, le panier de crabes, l'étoile de mer et l'hippocampe.

Auteur(s)	Zax, Yoma, Jonny Pac
Illustrateur(s)	Yoma, James Churchill
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Pâtisserie
Mécanisme(s)	Actions, Gestion
Âge	10+
Durée	45' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Vous avez cru que la pâtisserie, c'était du gâteau ? Prouvez-le en gérant habilement votre stock d'ingrédients et en confectionnant des pâtisseries s !

Comment jouer ?

À votre tour, déplacez votre pion Action sur une autre case de votre plan de travail tridimensionnel et effectuez l'une des deux actions de cette case (ou les deux en payant 1 Or) :

• Prendre jusqu'à 4 jetons de poker Ingrédient de l'un des 16 bols au centre de la table pour les placer sur votre plan de travail si vous le pouvez: une zone peut y accueillir 4 ingrédients identiques, une autre 4 ingrédients différents et la dernière 2 groupes différents de 2 ingrédients identiques.

• Piocher une carte Ustensile, que vous ne pourrez mettre dans votre main qu'à la fin du tour.

• Avancer vos recettes d'une section vers la droite

• Choisir 1 tuile latérale et prendre éventuellement 1 jeton or et jusqu'à 3 ingrédients qui s'y trouvent..

• Préparer 1 ou 2 recettes sur les cartes du plateau principal en défaussant les ingrédients correspondants, puis en plaçant cette recette sous la section de votre choix de votre plan de travail. Plus elle sera éloignée de la complétion, plus le bonus immédiat sera important.

Vous pouvez jouer une carte Ustensile à tout moment pour son bonus. Si un effet retire le dernier ingrédient d'un bol, une explosion de sucre ajoute un ingrédient du type du bol vidé (depuis la réserve) aux tuiles latérales et bols adjacents, puis retournez le bol sur sa face opposée. Après ces actions, vous pouvez réserver une recette du plateau central en défaussant un ustensile, ou vous pouvez préparer une recette réservée. Ensuite, avancez vos recettes d'une section. Certaines recettes octroient un bonus quand elles sont achevées. Surtout, les recettes achevées permettent d'obtenir des prix et des bonus quand 2 voire 3 représentent le même bonus. Réapprovisionnez enfin le plateau principal, en appliquant les éventuels événements piochés.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a obtenu 3 prix. Cumulez alors les points des prix, des recettes préparées et terminées, des ingrédients stockés, avec une consolation pour les ingrédients, jetons Or et ustensiles restants.

Pour aller plus loin

Le module Main limite les bols auxquels vous avez accès. Le module Avantage vous donne de nouveaux objectifs afin d'obtenir des bonus en cours de partie. Le mode solo vous confronte à Chef-o-tron.

S.W.

TANUKI

UN JEU DE COUPS BAS ENTRE
SAMOURAÏS, GEISHAS, NINJAS...
ET AUTRES MIGNONS PERSONNAGES POILUS.

Es-tu prêt·e pour le jardinage intensif ?

PROUVE TA
DÉTERMINATION
EN JOUANT À CE JEU DE
CARTES *FÉROCE* MAIS
ADORABLE !

3-6 | 7+ | 20'

Synapses Games

@jeuxsynapsesgames

Bonjour Gilles, pourriez-vous présenter Johannes en quelques lignes ?

Bonjour, Johannes est un ami depuis de nombreuses années, c'est avec lui que je me suis initié aux jeux de société et plus particulièrement aux gros jeux de gestion. Johannes a une culture ludique très vaste et une créativité débordante ; cela lui permet de toujours trouver, développer ou inventer une mécanique adaptée au jeu en cours de création. De même, il arrive à jauger ce qui est nécessaire ou inutile dans une expérience ludique et d'adapter le game design en fonction du type de jeu. C'est ainsi que nous avons réussi à créer un jeu pour les enfants **Le prince des ours** chez Auzou et un jeu expert **From the Moon** chez La boite de jeu. Quand Johannes m'a proposé de se lancer dans l'aventure de la création d'un jeu de société, j'étais confiant et très enthousiaste.

Bonjour Johannes, pourriez-vous présenter Gilles en quelques lignes ?

Bonjour et merci de nous donner la parole sur le premier jeu que nous avons développé en tant qu'auteurs. C'est forcément un moment important pour nous. Au tout début du développement, j'ai rapidement été rejoint par Gilles. Nous nous connaissions depuis plusieurs années puisque nous avons été collègues dans le même laboratoire de recherche. Nous partagions une passion du jeu, et à cette époque, on jouait ensemble à Civilization, le jeu de plateau, avec tout un groupe de joueurs chevronnés. Gilles est impressionnant dans sa capacité à trouver des solutions matérielles. C'est un personnage ingénieux et réactif… de bonnes qualités pour former un duo de créateurs efficace. À la même période, nous avons créé Le prince des ours, et nous avons développé le concept du jeu **Kangou Waou** édité par Megableu.

Bonjour Benoit, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Je suis éditeur depuis fin 2013. 10 ans déjà ! J'ai commencé, comme beaucoup d'entre nous, par passion, sans rien y connaitre, en éditant mes propres jeux et j'ai appris le métier en prenant quelques murs. C'est souvent la meilleure école. Aujourd'hui, nous sommes 7 à la Boite de jeu, c'est une grosse équipe pour un éditeur en réalité. Nous éditons 3 à 4 jeux par an que nous vendons dans de nombreux pays. Nous avons une petite expertise sur Kickstarter dont From the Moon, par exemple, est issu. Et depuis maintenant 1 an, nous accompagnons d'autres éditeurs sur cette plateforme comme par exemple Scorpion Masqué avec **Dead Cells** l'an dernier.

FROM THE MOON

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu From The Moon ?

Benoit : En dehors des auteurs et de l'illustrateur, il faut bien sur mentionner les développeurs qui sont chez l'éditeur et qui accompagnent les choix mécaniques des auteurs. Ici, Grégory Oliver et moi-même (Benoit Bannier). Et de la même manière, sur la partie illustration, il y a un graphiste : Benjamin Carayon aidé par Benjamin Colomb. Enfin, pour From the Moon, comme il y a des figurines, il faut aussi saluer le très chouette travail de Nicolas Bigeard qui a sculpté toutes les figurines du jeu.

From the Moon - Acte 1 : de l'idée au prototype

Johannes : La première version du jeu s'appelait Les Artisans de Lazare. Dans un univers médiéval, on faisait évoluer des ressources tout en prenant position à différents endroits stratégiques de la ville grâce à un système de pose d'ouvriers. Il y avait déjà toute une mécanique jouant sur le tempo, qui rendait toutes les actions prégnantes. C'était un premier jeu, par de jeunes auteurs, et comme ce peut être le cas, il y avait trop, voire beaucoup trop de mécaniques de jeux.

Nous avons recentré ensuite le jeu vers des personnages évolutifs, qui gagnaient des compétences dans différents métiers. On utilisait pour cela des meeples avec une base, un corps et une tête modulaires. On avait alors un des traits du jeu que l'on garderait jusqu'à la fin, à savoir faire évoluer « l'ouvrier » que l'on pose sur une zone.

From the Moon - Acte 2 : du prototype à l'édition

Johannes : On s'est rendu compte qu'au-delà des mécaniques, que l'histoire thématique que l'on racontait était importante, voire prédominante pour certains. Nous avons fait le choix de pousser le jeu vers un thème futuriste science-fiction. Le jeu s'appelait alors Back to Earth. Nos ouvriers évolutifs étaient devenus des robots que l'on améliorait avec des outils que l'on accrochait physiquement sur les robots. Et c'est cette version qui a convaincu l'éditeur La Boite de Jeu de continuer le projet avec nous.

Et puis il y a eu la nécessité d'un retravail mécanique, une sorte de refonte pour finaliser le projet vers un jeu « éditable ». Et finalement c'est en changeant à nouveau l'histoire que toutes les mécaniques ont pris sens presque d'elles-mêmes, une sorte d'alignement des planètes. À partir de cet instant, nous serions sur la surface de la Lune, à préparer les missions d'exploration dans notre système solaire, vers Mars, Titan et Europe, à travers une course pour sauver l'humanité. Nous faisons évoluer notre base lunaire et améliorons nos équipes d'astronautes que nous envoyons sur le terrain pour réaliser pour nous les actions primordiales afin d'asseoir notre position. Tout cela à travers une course au déclenchement du décollage des missions d'exploration. Nous avons également introduit tout un système de factions asymétriques qui donne une vraie saveur au jeu. From the Moon était là. C'est l'excellent Miguel Coimbra qui lui a donné son univers graphique. Et notre éditeur a su trouver toutes les solutions matérielles afin de proposer un jeu agréable à jouer avec un matériel de qualité.

From the Moon - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Benoit : Signer un jeu, c'est souvent miser sur un auteur (ici des auteurs) et leur capacité de travail. Jusqu'ici, il est arrivé très rarement qu'on signe un jeu « terminé ». Souvent, nous découvrons un prototype avec de bonnes idées et c'est un dialogue entre auteur et éditeur pour l'amener à sa version finale. Du coup, sur un gros jeu comme From the Moon, il y avait nécessairement beaucoup de travail à faire (et nous le savions par expérience). Signer un jeu comme ça, on ne sait jamais si ça va rouler ou si ça va être un sacerdoce de le porter jusqu'à sa version finale. Il y a un pari qui est fait. Pour From the Moon, l'investissement des auteurs a été décisif dans le processus et je les remercie et félicite pour leur travail et leur implication. C'était vraiment cool de faire ça avec eux. À chaque étape, ils ont écouté nos retours et nos demandes pour adapter le jeu. Au final, dans ce dialogue entre nous, dans ce ping-pong créatif, je crois qu'on a tous réussi à amener le jeu plus loin qu'il n'aurait pu aller qu'avec l'une ou l'autre vision.

Quelles ont été vos sources d'inspiration pour la direction artistique du jeu ?

Benoit : Très vite mon choix s'est porté sur Miguel pour illustrer le jeu parce que j'avais beaucoup aimé notre collaboration sur Outlive il y a quelques années. Je suis un grand fan de science-fiction et le jeu était totalement ancré dans l'imaginaire d'un film comme Interstellar (qui est un monument cinématographique pour moi). Du coup, c'était une première inspiration importante dans ce que j'imaginais pour le design du jeu. Après évidemment, faire les graphismes d'un jeu c'est aussi beaucoup de contraintes liées à la lisibilité et au gameplay. Une deuxième référence que nous avions en commun avec Miguel, c'est Heroes of the Storm, un jeu video en ligne de Blizzard. Ça n'a pas vraiment à voir avec l'espace, mais nous y jouons tous les deux. Du coup, pour ceux qui connaissent, ils pourront reconnaitre quelques références dans le design de certains personnages du jeu (principalement pour ceux des exclus Kickstarter). Après, dans les faits, ça a été tout seul. Miguel a très vite compris ce qu'on attendait et l'ensemble s'est déroulé sans accroc.

Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu.

Johannes : Ce jeu a une vie riche depuis ses débuts. En 2018 dans sa version des Artisans de Lazare, le jeu a remporté le prix du jury de la protozone du festival de Grenoble. C'était notre première participation à concours de prototypes, ça nous a boostés au maximum. Puis l'année suivante, « Back to Earth » avec ses petits robots a été sélectionné par le jury de la protolab du festival de Cannes. Ça a été un vrai tremplin pour nous, ça nous a propulsés directement dans les arcanes de l'univers du jeu de société, ou nous avons pu rencontrer un grand nombre d'éditeurs. C'est avec ce jeu que nous sommes devenus des auteurs, il y a donc une myriade de souvenirs à travers ces innombrables heures de tests, mais ce qui marque le plus ce sont sûrement les coups de cœur des joueurs découvrant le jeu. Après tout l'engouement autour du jeu au cours de son développement, nous espérons que From the Moon touchera son public dans sa version finale magnifiée par un travail d'édition remarquable.

SCORE 5™

1. Mettez une carte aux enchères

2. Misez avec celles que vous avez en main

3. Remportez l'enchère OU répartissez-vous les cartes du meilleur enchérisseur !

QUELLE SERA VOTRE TACTIQUE POUR PARVENIR À VOS FINS : BLUFF, PRUDENCE OU AUDACE ?

Bienvenue dans le monde du jeu

MARS 2024

PHILIP DUBARRY
PHILIPPE TYTGAT

10 +

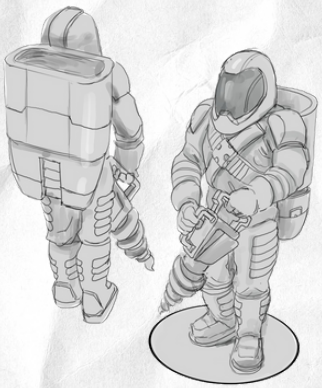
2 - 5

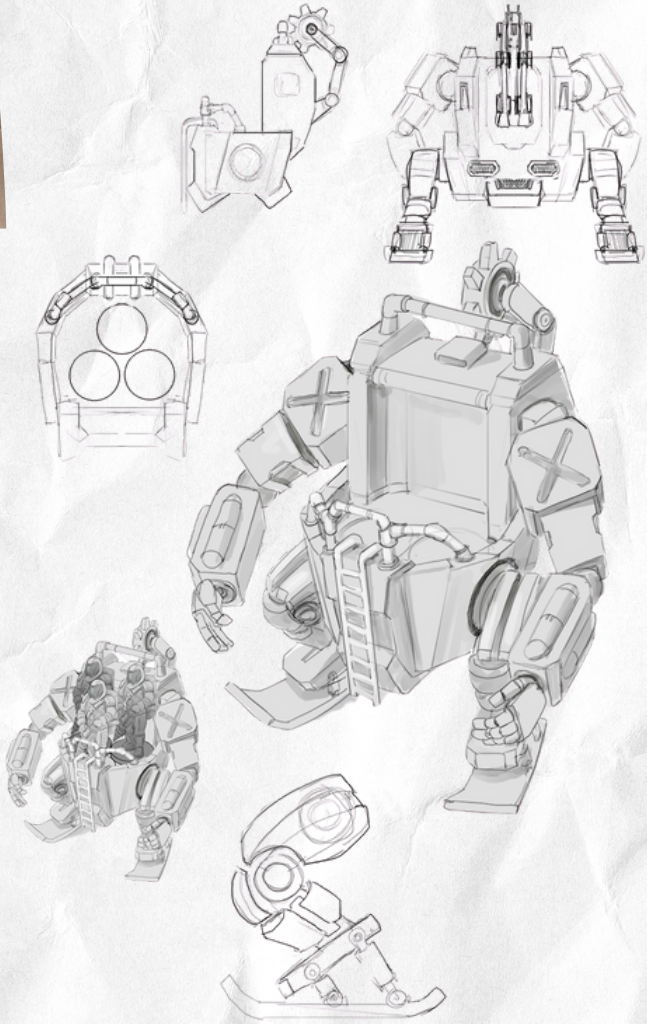
20 min

/blueorangenews

Bonjour Miguel, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours en tant qu'illustrateur ?

Je suis donc Miguel Coimbra, 46 ans à l'heure de l'interview. Je vis à Lyon et je suis illustrateur depuis bientôt 17 ans. Je suis autodidacte et je dessine depuis toujours. Après avoir été designer graphique dans une start-up, j'ai rejoint un grand éditeur de jeu vidéo pour y faire du concept art. À la suite de cette expérience, je suis devenu illustrateur indépendant. Très vite, je me suis spécialisé dans les jeux de plateau et de cartes. Mon premier jeu illustré entièrement par mes soins a été **Giants** pour l'éditeur Matagot, j'ai ensuite illustré plus d'une centaine de titres dont les plus connus sont sans doute **7 Wonders**, **Small World**, **Zombicide** et **Outlive**.





Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur From the Moon ?

Mon rôle dans From the Moon a surtout été de rendre le jeu à la fois agréable visuellement, avec une vraie identité graphique mais aussi ergonomique. Pour l'aspect visuel, nous avons pas mal discuté avec Benoit de la direction artistique, l'ambiance lunaire est assez singulière ; tout le monde a à l'idée un paysage froid, très tranché dans les lumières, avec un effet très monochrome ; le défi a été de rendre cette identité au jeu mais également de rajouter une pointe de couleur pour que le jeu ne soit pas trop froid et soit agréable à jouer. Mon gros travail a surtout été le plateau de jeu qui est très vaste avec énormément d'éléments différents à intégrer. J'ai particulièrement aimé illustrer les plans de navettes et designer les petites figurines de véhicules utilitaires ; la science-fiction / anticipation est un thème qui malheureusement revient peu souvent dans le domaine du jeu de société, un vrai bol d'air frais pour moi, j'ai donc beaucoup apprécié illustrer ce jeu.

Auteur(s)	J. Goupy, G. Lasfargues
Illustrateur(s)	Miguel Coimbra
Éditeur(s)	La Boite de Jeu
Thème(s)	Colonisation spatiale
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	14+
Durée	90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **From the Moon**, vous incarnez des factions rivales œuvrant dans la même station lunaire au déploiement des trois mêmes missions spatiales vers Titan, Europe et Mars. Formez et améliorez au mieux vos astronautes pour collecter du métal, de l'eau et des polymères, placez des bâtiments dans la station et participez activement à la construction des vaisseaux afin de tirer le maximum de profit de la colonisation extra-lunaire !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre faction, qui octroie un départ fortement asymétrique. À votre tour, effectuez l'une de ces actions :

- Placez 1 de vos rovers disponibles sur une tuile Terrain libre et affectez-en les astronautes de base à 1 tâche et les spécialistes à 2 tâches, afin de récupérer des ressources de la tuiles correspondant à la couleur de l'astronaute, de déclencher le pouvoir du spécialiste et d'activer l'effet de la tuile.
- Construisez et/ou améliorez 1 serre sur votre plateau personnel.
- Construisez 1 fondation et/ou 1 laboratoire.
- Recrutez 1 astronaute de base (en plaçant sa figurine dans l'une de vos grandes figurines de rover) et/ou formez 1 spécialiste (en plaçant un marqueur dans son sac à dos).
- Construisez un bâtiment à petite ou à grosse tuile et placez-en la figurine au centre de 4 tuiles Terrain.
- Ramenez tous vos rovers sur votre plateau et gagnez les revenus de vos serres et des petites tuiles de vos bâtiments, rechargez votre énergie, nourrissez vos astronautes (et perdez 3 PV par astronaute non nourri).

Les actions coûteront souvent de l'énergie, de sorte qu'il vous faudra bien surveiller votre jauge, et idéalement l'améliorer en lui ajoutant des batteries avant d'en stocker davantage. Si vous obtenez un agrément pour l'un des trois vaisseaux communs (vers Europe, Titan ou Mars), vous pouvez construire une partie de ce vaisseau (et en récupérer une tuile Mission) ou l'améliorer. Quand vous prenez la dernière tuile Mission d'un vaisseau, il décolle et vous obtenez des bonus selon votre implication dans sa construction.

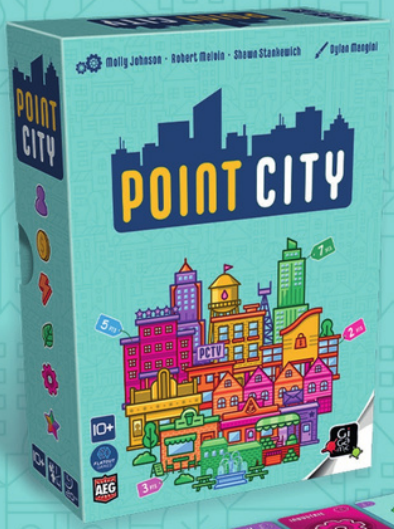
Fin de partie

La partie s'achève quand le troisième vaisseau décolle ou si quelqu'un dépasse la dernière case de la piste Déroulement. Outre les PV des ressources restantes, hauts faits et de certains bâtiments, obtenez surtout des points en fonction de la majorité pour les hauts faits et les améliorations de partie de vaisseau.

S.W.

Molly Johnson · Robert Melvin · Shawn Stankewich Dylan Mangini

POINT CITY



Par les auteurs de *Salade 2 points !*

Créez la ville la plus florissante en choisissant à votre tour 2 cartes parmi les ressources et bâtiments disponibles.

Du combo de cartes et de la gestion de ressources accessibles et addictifs !

10+ | 1/4 | 20 min

Déjà disponible !

Gigamic

Murder Box

OPEN ZE BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Frédéric Dorne
Illustrateur(s)	David Chapoulet
Éditeur(s)	404 Editions
Thème(s)	Meurtre, Musée
Mécanisme(s)	Enquête, Déduction, Rôles
Âge	14+
Durée	120' / scénario
Nombre de joueurs	1 - 8

Dans les années folles, vous faites face à un horrible meurtre au musée Letterton, et enquêtez avec les autres personnes présentes pour trouver la ou le coupable… à moins que ce soit vous ?

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'un des trois scénarios et par choisir votre rôle public, en prenant les cartes correspondantes. Au début d'un tour, on fait avancer le marqueur temporel et tout le monde effectue 2 actions :

- Se déplacer dans une pièce adjacente (si vous arrivez dans un lieu occupé par un PNJ – un rôle non attribué – lisez sa carte Comportement).
- Lire la carte Fouille de votre lieu, ou la carte Journaux, Rumeurs ou Analyse du sommet de sa pile. Certaines cartes requièrent de disposer d'un certain nombre d'indices ou d'attendre plusieurs tours. Il est possible de consulter une carte plus loin dans son paquet en attendant autant de tours sans rien faire que sa position.
- Lancer une accusation, à partir du 8ème indice acquis, en étant dans la même pièce que la personne accusée. Celle-ci lit sa carte Accusations si les bons indices ont été réunis.
- Poser une question à un rôle attribué d'après la liste des questions fréquentes, à laquelle cette personne (en incarnant son rôle) répond grâce à ses cartes. Certaines réponses seront considérées comme des indices, et débloquent les accusations.
- Poser une question à un PNJ en lisant la réponse sur sa carte.

La partie s'achève quand vous vous mettez d'accord pour l'achever. Discutez-en, et comparez vos conclusions au texte clôturant le scénario. Si vous avez trouvé l'assassin, ses complices et le mobile, vous gagnez la partie, et vérifiez que vous avez été assez rapide pour vous en féliciter !

L'assassin

Si vous êtes la ou le coupable, il vous faudra au contraire vous assurer que la bonne réponse n'est pas trouvée, par exemple en essayant très discrètement d'échanger des cartes Fouille, Rumeurs et Analyses avec les fausses informations dont vous disposez initialement !

S.W.

Auteur(s)	Johannes Schiller
Illustrateur(s)	Jonas Jödicke
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Astronomie
Mécanisme(s)	Puzzle, Énigmes
Âge	N.C.
Durée	N.C.
Nombre de joueurs	1+

Dans un **Escape Puzzle**, assembler les 759 pièces du puzzle pour reconstituer l'image de la couverture. Ce n'est que la première étape d'un jeu s'inspirant des escape rooms !

Les Escape Puzzle

Commence par reconstituer avec les 759 pièces contenues dans la boîte l'image représentée sur la couverture. Tu noteras cependant quelques différences entre le résultat final et cette couverture. Ces différences te mettront sur la voie de 6 énigmes à trouver, comprendre et résoudre sans aucune consigne extérieure, mais avec la possibilité de te rendre sur un site internet pour obtenir des indices. Résoudre ces énigmes te permettra d'identifier les pièces solutions et ainsi de parvenir à l'aboutissement du problème !

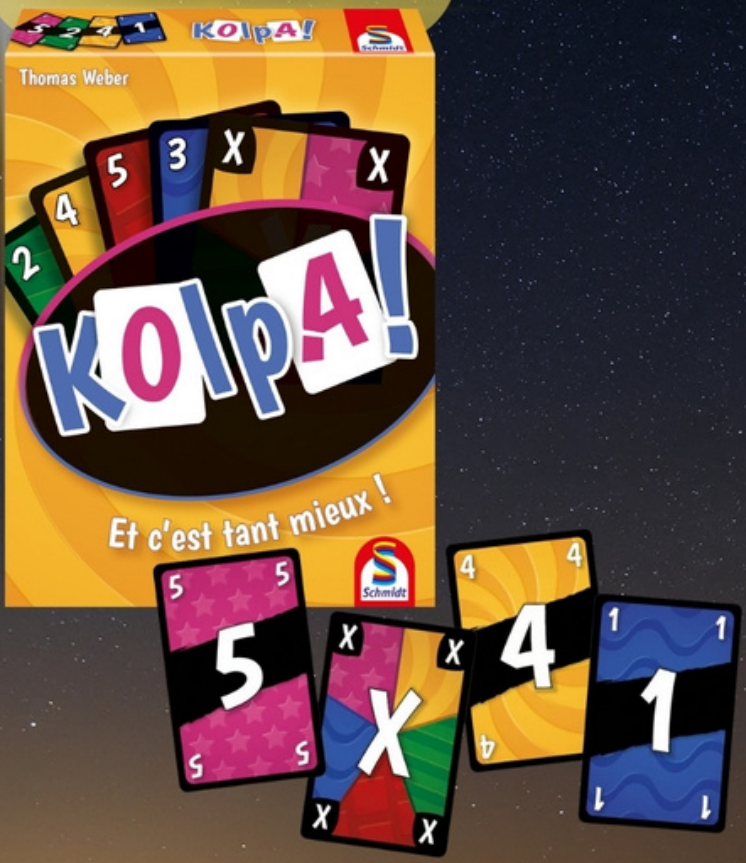
L'Observatoire astronomique

Dans cet Escape Puzzle, tu trouves une lettre mystérieuse où un professeur explique avoir été enlevé par les services secrets alors qu'il construisait un laser, seul moyen d'après lui de détruire un objet céleste menaçant la Terre ! Il serait juste parvenu à cacher les pièces du laser pour éviter qu'elles soient détruites… Tu ne sais pas trop quoi en penser, mais jeter un œil à son observatoire ne coûte rien, juste au cas où…

S.W.

Nous avons de quoi illuminer vos longues soirées d'hiver...

SORTIE MARS 2024



À découvrir sur notre stand (07.15)
au FIJ de Cannes du 23 au 25 février 2024

DÉJÀ
DiSPONiBLE

/SchmidtSpieleFrance

Schmidt

Auteur(s)	B. Laurent, J. Prothière
Illustrateur(s)	Simon Caruso
Éditeur(s)	Olibrius
Thème(s)	Spiritisme
Mécanisme(s)	Communication non-verbale
Âge	16+
Durée	25'
Nombre de joueurs	3 - 6

Mettez-vous dans la peau d'un Esprit cherchant à faire comprendre quelle motivation le retient sur Terre, ou incarnez les Mediums qui cherchent à poser les bonnes questions. Parviendez-vous à libérer l'esprit grâce à ce dialogue parfois complexe à partir d'une table de divination ?

Comment jouer ?

Commencez par choisir qui incarnera l'Esprit, qui pioche la première carte Fantôme qui lui donne une motivation (par exemple Je veux écrire le dernier chapitre de mon livre, ou Je veux demander pardon à ma meilleure amie). Une Medium pioche alors 2 cartes Question et en pose une à l'Esprit (D'où viens-tu ? Comment te sens-tu ?), tandis que chaque Medium pioche secrètement une carte Fantôme pour n'en regarder que l'exigence. En effet, l'Esprit essaye de répondre à la question en faisant glisser le Triangle de Communication sur la Table de Divination (constituée par la boîte) tandis que tout le monde a un index sur le Triangle. Et les Mediums vont perturber la communication en tenant compte de leur exigence (s'arrêter sur des lettres particulières ou au contraire empêcher que l'on s'arrête sur une lettre), tout cela sans que l'on sache s'il s'agit de réponses de l'Esprit ou de perturbations de Mediums. Aussitôt qu'un Medium ou l'Esprit retire son index du triangle, la réponse s'interrompt, et les Mediums mettent leur carte Fantôme sur la carte Écoute ou la carte Oubli selon que leur exigence a pu être ou non satisfaite. Puis on recommence avec une nouvelle, et enfin une troisième question.

Fin de partie

Quand trois questions ont été posées, l'Esprit mélange 5 cartes Fantôme de la pioche à la sienne. Pour remporter la partie, il faut que les Mediums retrouvent la bonne, cohérente avec les réponses données au cours de la partie par l'Esprit, et que le niveau d'écoute soit supérieur au niveau d'oubli d'autant de degrés qu'indiqué sur cette carte Fantôme.

Pour aller plus loin

Après quelques parties, on peut débloquer petit à petit les cartes du paquet Entre-monde, qui ajoutent des histoires, des cartes Fantôme et des contraintes quand vous remportez une partie. Vous obtiendrez aussi un bonus en ne remplissant que l'une des deux conditions de fin de partie, tandis qu'une défaite complète vous fera définitivement défausser la carte Fantôme de l'Esprit dans les Limbes.

S.W.

ACRY LOGIC

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases blanches ! Dans chaque **case blanche**, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

Les **traces de peinture**, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une petite trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

5 = 3 + 2

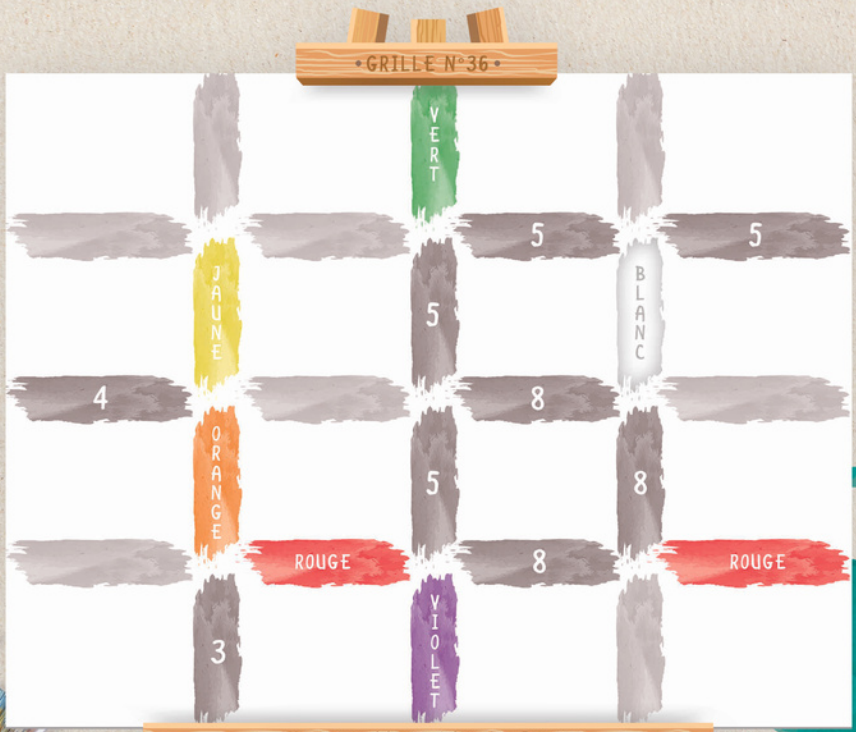
Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleue.

VERT = jaune + bleu

AIDE DE JEU

2	= 1 + 1	3	= 1 + 2	JAUNE	= jaune + jaune	JAUNE	= blanc + jaune
4	= 2 + 2	4	= 1 + 3	ROUGE	= rouge + rouge	ROUGE	= blanc + rouge
5	= 2 + 3	5	= 1 + 4	BLEU	= bleu + bleu	BLEU	= blanc + bleu
6	= 3 + 3	6	= 2 + 4	VIOLET	= rouge + bleu	BLANC	= blanc + blanc
7	= 3 + 4	8	= 4 + 4	ORANGE	= jaune + rouge	VERT	= jaune + bleu

Précision : la couleur blanche est incolore. Considérez-la de la même couleur que la couleur de la case adjacente.



• Un jeu créé par Léandre Proust •
Remerciements à Yoann Levet - Ressources graphiques : Freepik
GR EDITION

Auteur(s)	J. Goupy, C. Lebrat
Illustrateur(s)	Elsa Roman
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Préhistoire
Mécanisme(s)	Collection, Draft
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Constituez la meilleure tribu préhistorique en récupérant à chaque tour la combinaison de nouveaux membres et de ressources offrant les meilleures synergies !

Comment jouer ?

À votre tour, prenez en main l'une des 6 cartes Tribu au centre de la table, et autant de ressources qu'indiqué dans son coin inférieur droit. Les piles de ressources sont associées aux piles de cartes (elles-mêmes disposées en cercle) : prenez la première ressource au sommet de la pile de ressources correspondant à la pile de cartes suivante, puis la seconde ressource au sommet de la pile d'après, et ainsi de suite. Quand une pile de ressources est vide, reformez-la avec des ressources de la pioche et une ressource prise sur la pile centrale. Ensuite, jouez des cartes Tribu de votre main en payant les ressources demandées (les os servant de jokers) voire en défaussant d'autres cartes de main. Certaines cartes vous font alors bénéficier de leur effet immédiat : récupération d'une carte Tribu, ou gain d'une ressource aléatoire. Des cartes Tribu vous rapporteront aussi des points en fonction de la réserve de ressources que vous constituerez dessus.

Après avoir joué de nouvelles cartes, vous pouvez placer une ressource sur chaque carte ayant une telle condition de réserve. Enfin, ne gardez que 4 ressources disponibles et défaussez les autres.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la pile centrale de ressources (qui dépend de votre nombre) est vide. Additionnez les points de victoire représentés sur les cartes devant vous : points bruts, dépendant du nombre de cartes d'une couleur donnée, liés à la réserve de ressources… La personne avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Les cartes Cheffe et Chef que vous recevez en début de partie ont deux faces, une face normale ne différant que par sa valeur (qui indique qui commence la partie) et une face avancée, où la limite en fin de tour est de 3 ressources et qui vous fait bénéficier d'un effet asymétrique.

S.W.

MARABUNTA

UN ROLL & WRITE FOURMILLANT DE TENSION !

Marabunta, le Roll and Write captivant de Dr.Reiner Knizia, vous transporte dans une lutte de territoire acharnée entre deux colonies de fourmis rivales.

1 Jetez les dés, piochez une tuile et séparez-les en deux groupes

2 Votre adversaire choisit un groupe en premier et applique les résultats

3 Ensuite, agissez avec le groupe restant !

Arriverez-vous à conquérir le plus de territoires pour votre colonie ?

10+ 30 2

SPACE Cowboys

L'espace, vide et omniprésent

Terraforming Mars et ses nombreuses itérations, Skymines, Galileo Project, Welcome to the Moon, From the Moon, Humanity, Artemis Project et Odyssey, bientôt Shackleton Base… les jeux de colonisation spatiale paraissent se multiplier ces dernières années, en visant presque systématiquement un public expert, dans ce qui pourrait aisément apparaître comme une dangereuse redondance si cela ne donnait aussi et surtout envie d'y regarder de plus près, de comprendre cette fascination presque obsessionnelle du marché pour un thème aussi précis, à partir de l'exemple des récents From the Moon (voir p. 14) et Humanity (voir p. 26).

Espoir ou post-apo

Dans ce dernier, on se projette d'une façon qui se veut relativement scientifique et crédible en 2073, avec une première mission habitée sur Titan (lune de Saturne où la vie pourrait être envisageable) consistant en astronautes ayant précisément pour mission de construire les bases et de mener de premières recherches pendant 3 ans avant l'arrivée de missions scientifiques civiles plus importantes. Après la Lune et Mars, Titan apparaît comme une destination naturelle de cette expansion joyeuse.

Dans From the Moon au contraire, l'humanité est au bord de l'effondrement. Factions de la base lunaire, vous devez la développer afin d'assurer le départ de missions vers Europe, Mars… et Titan, la colonisation du système solaire étant l'ultime solution de salut.

On notera avec intérêt que le thème de ces jeux est paradoxalement aussi précis que vague. À n'en lire que le synopsis, il paraît naturel de s'attendre à des jeux coopératifs alors que l'on s'y oppose, et c'est au ludiste de se livrer à un travail d'interprétation pour envisager que dans Humanity on incarne sans doute des entreprises concurrentes, tentant de profiter au mieux des technologies communes, tandis que dans From the Moon, les « factions » veulent prendre la tête de la future humanité, ce qui justifie une interaction plus frontalement chafouine, les astronautes évoluant sur la même base lunaire où il faut chercher à se positionner mieux et plus rapidement que les autres.

C'est simplement que les auteurs aiment mieux créer des jeux compétitifs que coopératifs, le plaisir d'être ensemble autour de la table compensant bien le déplaisir des astronautes à se mettre des bâtons dans les roues sur leur astre, le capitalisme comme émulation ou comme fatalité étant une explication tristement trop facile des logiques compétitives.

L'espace raconté par les mécaniques

A contrario de ce flou plus ou moins assumé du pitch, les mécaniques racontent elles quelque chose de bien plus profondément thématique. Développement de base oblige, les deux jeux reposent sur un système d'astronautes que l'on assigne à diverses activités et que l'on peut améliorer/spécialiser : comme on ne peut pas juste faire surgir par magie des colons, il faut se contenter de la force de travail modeste présente sur l'astre, la faire évoluer et l'exploiter judicieusement afin de générer et utiliser d'indispensables ressources, le métal, l'eau, le polymère et la nourriture dans From the Moon, la glace, le méthane, les insectes, l'oxygène, l'aircarbon, la préparation protéinée et l'électricité dans Humanity. Les deux jeux allient gestion de ressources et recherches, n'oubliant jamais que les activités pionnières de ces astronautes doivent comporter une part scientifique.

De même, les deux jeux ont bien conscience de l'importance du facteur humain, et tous deux mettent en scène des serres et de l'énergie, bien sûr avec deux usages mécaniques très différents. Dans From the Moon d'ailleurs, ne pas pouvoir nourrir ses astronautes coûtera énormément d'énergie, soulignant l'importance d'un bon équilibre des ressources pour ne pas dépenser aveuglément celles qui fatalement son trop rares sur la Lune.

Imaginaire de la science

Auteurs et éditeurs se sont ainsi bien interrogés sur les enjeux d'une présence humaine sur cet astre, ce à quoi l'humanité pourrait avoir accès et ce dont elle pourrait avoir besoin, pour des expériences semi-réalistes malgré l'ancrage relativement science-fictionnel (limitant pourtant autant que possible le recours au blabla pseudo-scientifique. Humanity a par exemple été vérifié par le magazine Espace & Exploration et par un responsable scientifique de l'Agence Spatiale Européenne ayant précisément lancé une mission sur Titan. Et on ne croirait pas que From the Moon comme Humanity étaient à l'origine placés au Moyen Âge tant ses mécaniques ont été profondément remaniées et peaufinées autour du thème spatial !

Humanity comme From the Moon adoptent ainsi l'espace comme un thème qui fait rêver tout en s'inscrivant dans le connu voire le quotidien (le même soir, contempler les étoiles et entendre les raisons techniques du report d'Artemis), créant de l'imaginaire sur une crédibilité scientifique éprouvée, permettant l'évasion dans un référentiel logique. Quelque part, From the Moon et Humanity ont tout en commun sans être redondants en rien.

Merci à La Boite de jeu, Bombyx, Johannes Goupy et Yoann Levet pour leurs réponses précieuses.

S.W.

Auteur(s)	Yoann Levet
Illustrateur(s)	Augis, Chadeisson, Lazarevic, Paul
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Colonisation spatiale
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	14+
Durée	90'
Nombre de joueurs	2 - 4

Astronautes venant d'atterrir en 2073 sur Titan, vous ne disposez que de trois ans pour créer une base assez performante pour optimiser votre force de travail de façon à accueillir les premiers civils scientifiques dans les meilleures conditions possibles.

Comment jouer ?

À votre tour, effectuez l'une des 3 actions. Travailler dans la base consiste à choisir un astronaute de votre base et tourné face à vous (actif), à utiliser sa force de travail pour activer des tuiles de votre base en les tournant, puis à le tourner dos à vous. Tourner un module augmente le nombre de ressources qu'il produit, tandis que tourner un obstacle réduit sa résistance jusqu'à sa destruction (qui octroie des points de recherche). Déployer un module consiste à prendre un module du plateau central pour l'ajouter dans votre base, à la place d'un de vos astronautes. Former un carré de modules octroie 1 pion Point de victoire, voire permet d'améliorer la force de travail d'un astronaute selon la couleur des modules. Enfin, réaliser une expérience permet de placer à côté de votre base une expérience du plateau principal, en tentant de constituer des groupes de trois expériences. En plus de produire des ressources, des points de recherche voire des points de victoire, les modules peuvent vous aider à récupérer vos astronautes du plateau central plus rapidement, et les expériences peuvent même réactiver les astronautes de votre base. Après votre action, vérifiez si vous avez accompli une mission en prenant la tuile correspondante (qui pourra être récupérée par une autre personne si elle accomplit mieux la mission). C'est ensuite à la personne suivante d'effectuer son tour. Un tour complet de jeu s'achève quand plus personne n'a d'astronautes actifs : réinitialisez les modules, récupérez quelques astronautes en fonction de leur placement, et commencez un nouveau tour de jeu. Si la pioche de modules est épuisée, mettez plutôt fin à l'année : gagnez des pions science selon votre position sur la piste recherche et préparez l'année suivante.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la troisième année. Gagnez 1 point de victoire par pion science caché derrière votre paravent et par lot de 5 ressources restantes, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

GAMEGEN!C®

INGENIOUS SUPPLIES

Des deck box aux sleeves en passant
par les tapis de jeux, votre collection
n'a jamais été si bien protégée
qu'avec du GAMEGEN!C®

SUIVEZ LE GUIDE !
VOS JEUX SONT
PROTÉGÉS PAR
GAMEGEN!C

Auteur(s)	R. Galonnier, A. Perone
Illustrateur(s)	Noémie Chevalier
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Moyen Âge, Banquet
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	20' / joueur
Nombre de joueurs	2 - 5

Tirez les ficelles du banquet de la reine pour que votre domaine en sorte grandi. Pour cela, mettez les diverses familles en lumière ou garantissez leur disgrâce en allant jusqu'à assassiner les membres de familles qui vous dérangent ou à placer de mystérieux espions, en évitant cependant que vos plans soient trop évidents…

Comment jouer ?

À votre tour, placez 1 des 3 cartes de votre main dans chacune de ces 3 zones :

- Au-dessus ou en dessous de la table de la reine (le tapis de jeu au centre de la table), dans la colonne correspondant à la famille de la carte.
- Dans votre domaine (devant vous).
- Dans un domaine adverse (devant quelqu'un d'autre).

Certaines cartes jouent un rôle particulier : les nobles valent 2 cartes de leur famille, les espions sont posés face cachée (et quand ils sont joués à la table de la reine, ils sont placés dans la colonne de la reine au lieu de la colonne de leur famille), les assassins permettent de détruire une carte de la zone où vous les placez (une carte de votre domaine, une carte d'un domaine adverse, n'importe quelle carte de la table de la reine, y compris un espion), les gardes ne peuvent pas être assassinés. Piochez ensuite 3 nouvelles cartes et c'est au tour de la personne suivante dans le sens horaire de choisir où placer les 3 cartes de sa main.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche et vos mains sont vides. Révélez les espions et placez-les dans leur famille, en les laissant dans la lumière ou l'ombre selon l'endroit où ils avaient été placés. Comptez ensuite les cartes au-dessus et en dessous de chaque colonne : une famille dont la majorité de cartes est au-dessus du tapis est dans la lumière, et si la majorité est en dessous, elle est en disgrâce. Gagnez 1 point par carte de votre domaine appartenant à une famille dans la lumière et perdez 1 point par carte en disgrâce. En outre, révélez vos 2 cartes Missions distribuées en début de partie et gagnez 3 points pour chaque condition remplie, une mission étant relative à votre domaine (avoir 2 assassins dans son domaine, avoir moins de cartes d'une famille qu'un voisin…) et une autre à la table de la reine (s'assurer qu'une famille soit en disgrâce…). La personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.

Sous les projecteurs !

La folie des stickers !

Depuis quelques années, nous voyons fleurir de multiples accessoires pour embellir nos jeux de société préférés. Des Twinples, des pièces en métal, des petites gemmes de toutes les couleurs pour remplacer les ressources et bien entendu : des figurines par palettes entières ! Et cette folie du « pimp ton jeu » ne s'arrête pas là : vous pouvez customiser votre jeu en ajoutant des protèges-cartes, des boites rigides pour organiser vos jetons et même des mousses ou inserts en bois pour faciliter le rangement et la mise en place.

C'est super chouette, mais qu'en est-il des fétichistes du Meeple, des afficionados du bois comme moi ? Il faut bien se l'avouer, nous n'avons pas grand-chose à nous mettre sous la dent…

Et puis, en me baladant dans les allées du SPIEL à Essen il y a quelques mois, currywurst et patate en spirale à la main (j'aime la gastronomie), j'ai fait la rencontre de Róbert. J'ose vous avouer que ce n'est pas son grand sourire qui m'a tapé dans l'œil en premier (quoique), mais les produits qu'il proposait sur son stand : de jolis stickers en vinyle pour parer de couleurs et donner vie à nos Meeples favoris !

Depuis sa Hongrie natale, Róbert a fondé sa société MeepleStickers afin de concevoir de de fabriquer de nombreuses gammes de stickers à apposer sur les Meeples de nos jeux favoris. Pas de pions alternatifs ou d'éléments qui alourdissent la boite, ici, vous customisez les pions du jeu original. Biens conçus et durables dans le temps, ils viennent leur apporter une touche de relief et de personnalités à nos morceaux de bois. Mes préférés sont sans la moindre hésitation les stickers pour Root et Everdell qui sont des jeux et des Meeples qui se prêtent à merveille à l'exercice. Mais il est aussi possible de décorer votre exemplaire de Dune : Imperium, Obsession, Draftosaurus ou encore Kingdomino.

Depuis, MeepleStickers nous a rejoint sur notre marketplace afin de proposer ces beaux stickers sur notre site internet. N'hésitez pas à aller y faire un tour pour découvrir ses différentes collections et peut-être vous aussi rhabiller vos Meeples pour l'hiver !

Bradley

YUAN
OPEN ZE BOUATE
DISPONIBLE

Auteur(s)	Charlie Sigogneau
Illustrateur(s)	Adrien Rives
Éditeur(s)	Oka Luda
Thème(s)	Mongolie, Chine, Guerre
Mécanisme(s)	Programmation, Contrôle
Âge	12+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Yuan – L'Art de la guerre**, appliquez les préceptes de Sun Tzu pour imposer votre clan, et à force de développement tactique de villages, de fortifications et d'invasions réfléchies, créez une puissante dynastie !

Comment jouer ?

Après avoir choisi la disposition des territoires et attribué vos Clans asymétriques et emplacements de départ (au hasard ou par enchères), planifiez simultanément et secrètement vos actions du tour. Pour cela, inscrivez le nom d'une Province sur votre plateau au moyen du crayon inclus, et vous pouvez attribuer à chaque action (Développement, Fortification, Militarisation) un cube pour effectuer cette action sur la Province indiquée au niveau I, II ou III. Dévoilez ensuite votre écran et effectuez les actions choisies en payant leur coût, ce coût pouvant être réduit si vous contrôlez les bonnes provinces (par exemple chaque rizière réduit de 1 Chão le prix du développement) :

- Le développement permet de placer des Villages sur des Provinces, voire un Temple, et de gagner des Chão.
- La fortification transforme les Villages en Villes, les Villes en Villes fortifiées voire en Villes indestructibles, et peut même doubler des Villes pour doubler leur production.
- La militarisation ajoute des Armées à vos Provinces et leur permet d'attaquer les Provinces ennemies.

Vous pouvez aussi ne rien faire pour gagner 6 Chão. Enfin, ajustez vos marqueurs sur votre plateau selon le nombre de Temples, Rizières, Forêts et Mines que vous contrôlez, puis un nouveau tour commence en tournant la Roue du Temps.

Fin de partie

Si à la fin d'un tour vous possédez autant de Temples qu'indiqué sur la Roue du Temps, la partie s'achève par votre victoire - plus la partie avance, moins il vous faut de Temples pour y mettre fin.

Pour aller plus loin

Yuan se décline en deux boîtes, Chine et Mongolie, qui diffèrent par leurs pouvoirs, les noms des provinces, les effets environnementaux de certaines tuiles et la mise en place. En outre, elles peuvent être combinées pour jouer jusqu'à 8.

S.W.

LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

LE JEU DE CARTES

L'ISSUE DE L'AVENTURE
NE DÉPEND QUE DE VOUS !

À deux ou en équipe, vivez l'épopée mythique de la Communauté de l'Anneau et des armées des Terres du Milieu.

2 à 4 joueurs - 90 min.

ARES

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

nutspublishingFR www.nutspublishing.com

NUTS! PUBLISHING

La Guerre de l'Anneau, la Terre du Milieu, le Seigneur des Anneaux, et les personnages, objets, événements et lieux cités sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs sociétés sous licence. La Guerre de l'Anneau – Le jeu de cartes. © 2022 Ares Games Srl. ℗© 2022 Sophisticated Games Ltd. © 2022 Nuts! Publishing.

Auteur(s)	Fabien Gridel
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Captain Games
Thème(s)	Civilisations
Mécanisme(s)	Gestion, Développement
Âge	14+
Durée	20' / joueurs
Nombre de joueurs	1 - 5

Faites progresser votre civilisation au cours de neuf âges en vous assurant de son développement culturel, scientifique, spirituel, militaire et industriel afin de faire reconnaître votre grandeur !

Comment jouer ?

Chacune des six phases d'un tour est jouée simultanément par tout le monde.

Projet : placez 2 de vos 5 cartes Technologie à gauche de votre plateau Civilisation, et 2 autres cartes sur son côté droit. La dernière est défaussée dans votre zone des anciennes technologies.

Déploiement : les cartes à gauche de votre plateau indiquent combien d'agents (cubes) vous pouvez déployer et dans lesquelles des cinq coupelles (dans la limite de votre niveau de population). Un agent dans la coupelle Bataille deviendra une unité, ou un bâtisseur dans la coupelle Merveille, et ainsi de suite.

Évolution et achat : si vous avez suffisamment de philosophes, augmentez de un votre niveau de philosophie sur la piste commune, et si vous êtes le premier à arriver sur une case, choisissez un bienfait dont tout le monde pourra bénéficier. Ensuite, si vous avez assez de bâtisseurs, vous pouvez les dépenser pour obtenir une merveille, et de même, si vous avez assez d'ambassadeurs, vous pouvez obtenir un leader, quitte à placer votre ancien leader dans votre cimetière. Si plusieurs personnes convoitent la même carte, appliquez la priorité qui dépend de votre civilisation pour ce type de carte.

Recherche : les cartes à droite de votre plateau indiquent combien de points de recherche vous gagnez dans les types représentés (dans la limite de votre population).

Achat de technologie : achetez une carte Technologie avec vos points de Recherche. Au prochain tour, cette nouvelle carte rejoindra les 4 cartes que vous avez jouées pour reconstituer votre main.

Évènement de fin de tour : enfin, à partir du tour 3, appliquez l'événement sur le support correspondant au tour en cours. Un défi représente des bonus, souvent assorties de conditions, s'appliquant pour tout le monde, tandis qu'une bataille vous fait défausser vos Unités, additionnées à votre Héritage militaire, pour des gains plus importants si vous obtenez plus de puissance que les autres.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du 9ème tour. Additionnez les points de vos cartes Technologie (même défaussées), de votre niveau de philosophie et de population, de vos Leaders (même morts), de vos merveilles, de vos jetons PV, avec une consolation pour quelques agents restants.

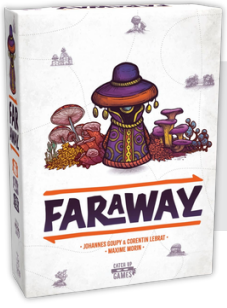
S.W.

Paroles de Joueurs

*Quel est **LE** jeu qui vous semble être une évidence pour être nommé dans la sélection des **As d'or 2024** ?*

Trio : c'est un jeu qui permet de réunir autour d'une table toute une famille sur 3 générations. C'est un créateur de fous rires et de bonheur, surtout quand on ne se souvient pas où sont les cartes. Facile à apprendre, difficile d'y résister !

Marie Ange Sa Temporel



Faraway pour 4 raisons : 1. sa mécanique et sa proposition inédites (c'est rare aujourd'hui) ; 2. ses cartes qui contiennent tout (objectifs, ressources et récompenses) ; 3. sa direction artistique splendide et totalement raccord au rôle de chaque carte ; 4. son prix très accessible.

Wa Wan

Sky Team : pour sa réussite en tout point : qualité d'édition, tension, rejouabilité, accessibilité, communication « télépathique »... Un excellent candidat !

Jb Le Meeple

Hybris : le travail thématique et mécanique est incroyable. Tout est fouillé et justifié comme je pense aucun jeu de ce type. Une direction artistique magnifique et un plaisir toujours intact après moult parties.

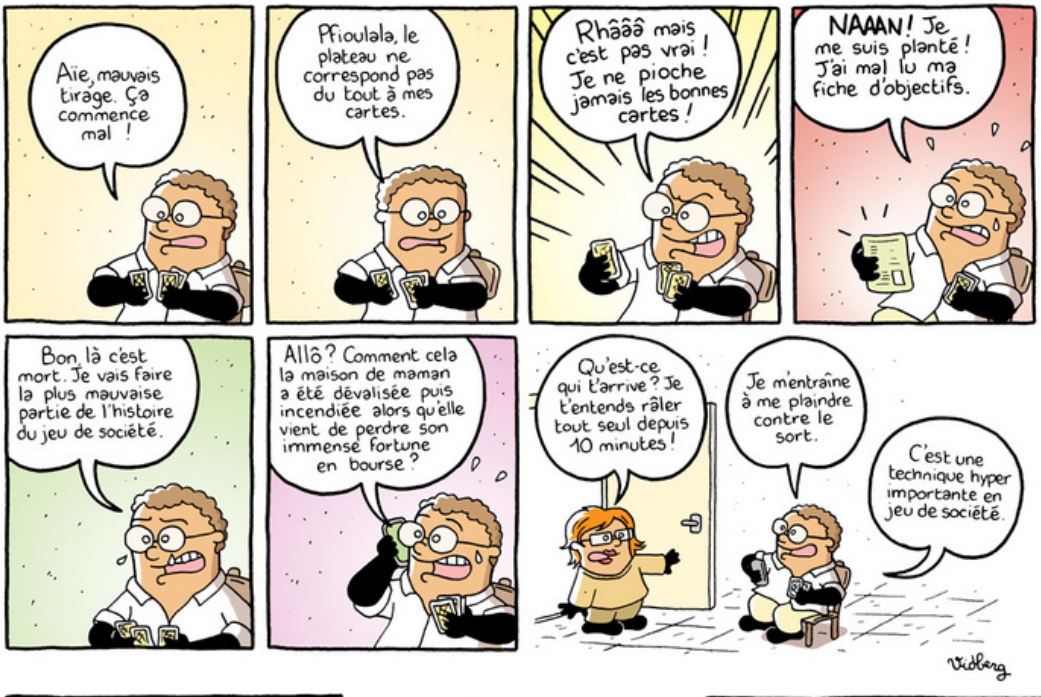
Nicolas Fuchs

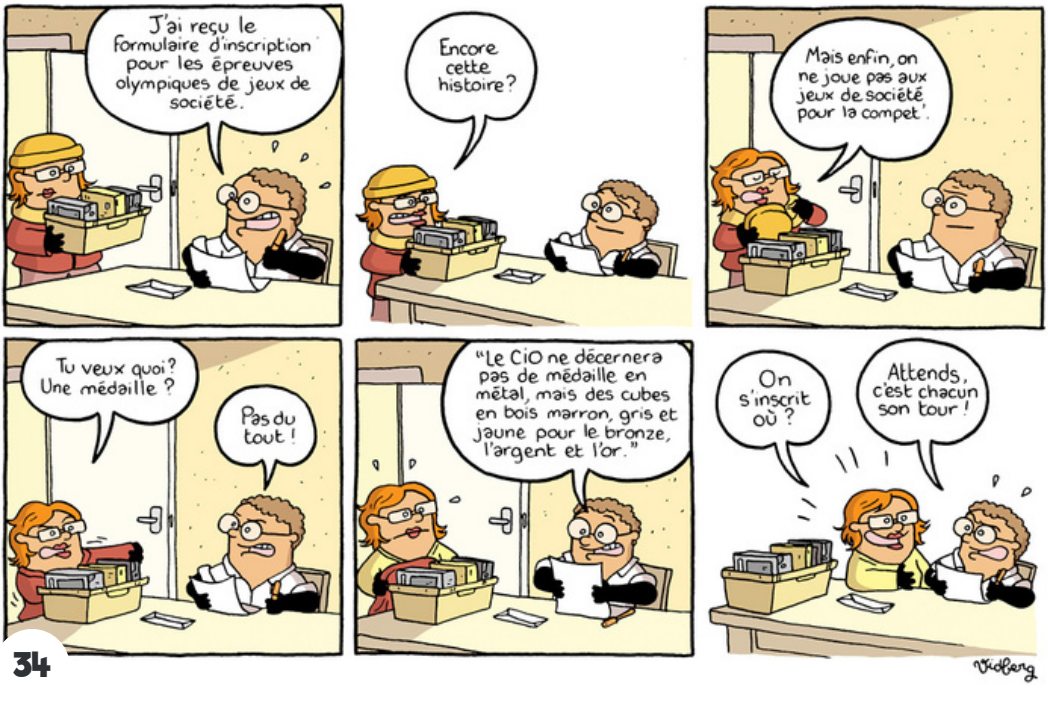
GRILLE N°36

*Solution de la grille n°36 du jeu de démo **Acrylogic**, page 21.*

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com





HEAT™

HEAVY RAIN

NO RAIN NO PAIN !

LA PREMIÈRE EXTENSION POUR LE JEU DE COURSE HEAT ARRIVE LE 23 FÉVRIER EN BOUTIQUE

AU PROGRAMME

2 nouveaux cirtcuits : Japon et Mexique

De nouvelles améliorations et évènements pour le Championnat

Un bolide supplémentaire pour encore plus de pilotes dans la course

CETTE EXTENSION REQUIERT LE JEU DE BASE "HEAT" POUR JOUER.

DAYS OF WONDER

C'EST DU GÂTEAU !
LE JEU DE COMPÉTITION PÂTISSIÈRE
FÉVRIER
GESTION DE RESSOURCES & OBJECTIFS
C'EST DU GÂTEAU !
PIKA
KINGDOM RUSH
FUREUR ÉLÉMENTALE
FÉVRIER
POLYOMINOS
COOPÉRATIF
SCÉNARIOS
KINGDOM RUSH
FUREUR ÉLÉMENTALE
ATLANTIS RISING
MARS
PLACEMENT D'OUVRIERS
GESTION DE RESSOURCES
COOPÉRATIF
ATLANTIS RISING
DES JEUX POUR TOUS LES GOÛTS !
LUCKY DUCK GAMES